

**namcot**

# メトロクロス

とりあつかい せつ めい しょ  
**取扱説明書**



# METRO-CROSS

このたびはナムコット・ゲームカセット「メトロクロス」をお求め頂きまして、  
誠にありがとうございます。プレイの前にお読み頂きますとより楽しく遊ぶ  
ことができます。「こんなもの読まなくても遊べる！」というあなたも、ものは  
ためし。ぜひご一読を。

## 目

## 次

1	使用上の注意.....	P①
2	操作の方法.....	P②
3	ストーリー.....	P④
4	遊び方.....	P⑤
5	キャラクター紹介.....	P⑥
6	パワーアップ.....	P⑩
7	必勝テクニック.....	P⑪

「メトロクロス」は、1985<sup>ねん</sup>年、ナムコが<sup>はっぴょう</sup>発表したユニークなアクションゲームです。ゲームセンターの<sup>こうふん</sup>興奮をそのままに、<sup>たの</sup>楽しさをグレードアップし、ファミリーコンピュータ<sup>よう</sup>用ゲームカセットとして、いま<sup>しんとうじょう</sup>新登場です。ファイトいっぱいチャレンジしてください。

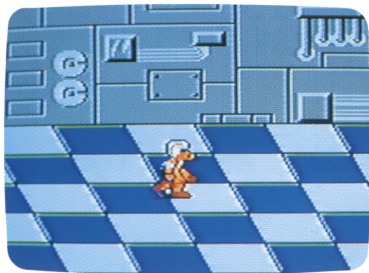
## 1

## 使用上の注意

- カセットを<sup>こうかん</sup>交換する時は必ず<sup>とき</sup>電源<sup>かならでんげん</sup>を切<sup>き</sup>って下<sup>くだ</sup>さい。
- <sup>せいみつ</sup>精密機器<sup>きき</sup>ですので<sup>きょくたん</sup>極端な<sup>おんどじょうけん</sup>温度条件下<sup>か</sup>の使用<sup>しよう</sup>や<sup>ほかん</sup>保管、<sup>つよ</sup>強い<sup>な</sup>ショック等<sup>さ</sup>は避<sup>さ</sup>けて下<sup>くだ</sup>さい。また、<sup>ぜったい</sup>絶対に<sup>ぶんかい</sup>分解<sup>くだ</sup>はしない<sup>くだ</sup>で下<sup>くだ</sup>さい。
- <sup>たんし</sup>端子部<sup>ちやくせつぶ</sup>に<sup>みず</sup>直接<sup>みず</sup>触れたり、<sup>みず</sup>水に<sup>ごちゅうい</sup>ぬらしたりしないよう御注意<sup>くだ</sup>下<sup>くだ</sup>さい。

## 2

## 操作の方法

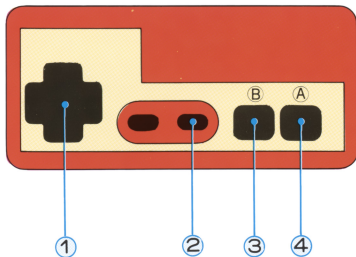
■メトロクロスゲーム<sup>しんこう</sup>進行

必ず<sup>かならず</sup>拾<sup>ひろ</sup>おう！スケートボードは便利<sup>べんり</sup>な乗<sup>のり</sup>物<sup>もの</sup>。スリップゾーンもなんのその。  
時間内にゴールに入<sup>はい</sup>ればクリアです。

スタートボタン<sup>お</sup>を押すと、ゲームが始<sup>はし</sup>まります。走り始めると、次々と障害<sup>はし</sup>物<sup>はし</sup>が現<sup>つ</sup>わ<sup>つき</sup>れてきます。グリーンタイルのスリップゾーンはジャンプでかわします。アルミカン<sup>け</sup>を蹴<sup>こ</sup>れば高得点<sup>こうとくてん</sup>。ジャンボカン<sup>くだ</sup>はジャンプでかわして下さい。タイヤにぶつからないように。オレンジカンはスペシャル・ドリンク。



## ■コントローラーの操作<sup>そう さ</sup>



- ①ランナーの移動<sup>いどう</sup>に使用<sup>しよう</sup>。
- ②ゲームスタート、中断<sup>ちゅうだん</sup>に使用<sup>しよう</sup>。
- ③スペシャル・ドリンクを飲<sup>の</sup>むのに使用<sup>しよう</sup>。
- ④ジャンプに使用<sup>しよう</sup>。

- ゲーム途中<sup>とちゅう</sup>でSTARTボタンを押<sup>お</sup>すと一時中断<sup>いちじちゅうだん</sup>、もう一度押せばゲームが再開<sup>さいかい</sup>されます。
- リセットボタンを押<sup>お</sup>しても最高得点<sup>さいこうとくてん</sup>は消<sup>き</sup>えません。

『おれは、<sup>いっ たい</sup> 一体、<sup>だれ</sup> 誰なんだ。』<sup>かれ</sup> 彼が<sup>き</sup> 気づいた<sup>とき</sup> 時、そこには、どこまでも<sup>つづ</sup> 続く<sup>ろう か</sup> 廊下があつた。<sup>なに</sup> 何か<sup>きょ だい</sup> 巨大な<sup>たてもの</sup> 建物の中<sup>なか</sup> のか、それとも<sup>う ちゅう せん</sup> 宇宙船の<sup>ない ぶ</sup> 内部なのか。

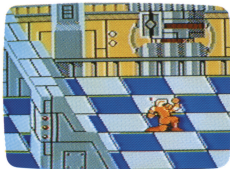
<sup>き おく</sup> 記憶をなくして<sup>あせ</sup> 焦る<sup>かれ</sup> 彼の<sup>まえ</sup> 前に、<sup>とつ ぜん</sup> 突然、<sup>せま</sup> ジャンボカンが<sup>こ</sup> 迫ってくる。とんで、とんで、<sup>こ</sup> とび越えろ。<sup>で ぐち</sup> 出口を<sup>もと</sup> 求めて<sup>はし</sup> 走る<sup>こん ど</sup> うちに、今度は<sup>しりつ</sup> スリップゾーンの<sup>げん</sup> 出現……。そして<sup>つぎ つぎ</sup> 次々と<sup>こう げき</sup> 攻撃を<sup>しょうがい ぶつ</sup> かけてくる<sup>しょうがい ぶつ</sup> 障害物たち。

これは、<sup>ゆめ</sup> 夢なんだ、<sup>め ざ</sup> 目覚めれば、<sup>せ かい</sup> もとの<sup>せ かい</sup> 世界へも<sup>きす</sup> どれるんだと、<sup>はし</sup> 傷だらけの<sup>つづ</sup> ランナーになって<sup>はし</sup> 走り<sup>つづ</sup> 続ける。しかし、<sup>かれ</sup> 彼が<sup>め ざ</sup> 目覚めた<sup>とき</sup> 時、<sup>きょう ふ</sup> 恐怖の<sup>だい</sup> 第2ラウンドが<sup>はじ</sup> 始まったのだ。

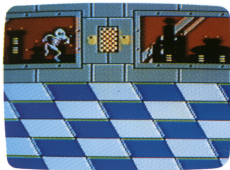
## 4

## 遊び方

主人公(傷だらけのランナー)を操作して、時間内にゴールにたどりつくのが目的です。ゴールにたどりつく前にTIMEが0になるとゲームオーバーです。1ステージは4つのラウンドからなっています。3ラウンドをクリアすると4ラウンドの制限時間に前の3ラウンドの残ったタイムが加算されます。



時間内に無事クリア。



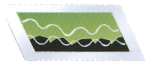
時間切れで感電してしまった。

TIMEが10を切ると画面にスパークが出ます。スパークが出たらあわてて走ろう。



### ●スリップゾーン

ここに入ると、つるつるすべってスピードが落ち、なかなか先へ進めません。ジャンプしてもスピードは落ちたままです。



### ●落とし穴

いわずとしれた落とし穴。ここに落ちると出るのに時間がかかります。



### ●クラッカー

これにのると破裂して、ランナーは吹き飛ばされてしまいます。



### ●ジャンボカン

コース上を転がってくる大きなカン。ランナーがジャンプ中にぶつくとバランスをくずし、走っている時はつぶされてしまいます。



### ●ハードル

コースに<sup>お</sup>置かれています。ぶつかるとランナーはバランスをくずします。



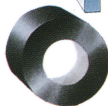
### ●キューブ

コースを上下に<sup>しょうげ</sup>転がっている<sup>ころ</sup>四角い<sup>しかく</sup>謎<sup>なぞ</sup>の箱<sup>はこ</sup>。ぶつかるとランナーはつぶされてしまいます。



### ●ウォール

コース上<sup>じょう</sup>を<sup>で</sup>出たり<sup>ひ</sup>引っ<sup>こ</sup>込んだりしている<sup>かべ</sup>壁。ぶつかるとランナーはバランスをくずしたり<sup>てんとう</sup>転倒したりします。



### ●ジャンボタイヤ

<sup>き</sup>決まったコースをはねてくるタイヤ。あたるとランナーはころんでしまいます。



### ●ネズミ

ランナーにかみついてきます。かみつかれるとランナーのスピードがおちます。



### ●キングとナイト

ランナーをめがけて<sup>たいあ</sup>体当たりをします。チェスのルールに<sup>したが</sup>って<sup>うご</sup>動きます。



### ●コンベヤー

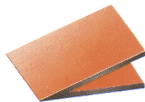
<sup>はし</sup>走れど<sup>はし</sup>走れど<sup>さき</sup>先へ<sup>すす</sup>進まず、その<sup>ば</sup>場かけ<sup>あし</sup>足になってしまい、<sup>しる</sup>ジャンプしても<sup>さき</sup>先へ<sup>すす</sup>進めません。横へしか<sup>よこ</sup>動けない<sup>うご</sup>こまった<sup>しろ</sup>代物。



### ●<sup>ひしや</sup>飛車、<sup>かく</sup>角



キングとナイトに<sup>ま</sup>負けるものかとしつこく<sup>お</sup>追いかけてきます。



## ●ジャンプ<sup>だい</sup>台

タイミングよくふみ切ると遠<sup>と</sup>くへジャンプできます。



メトロには障害物ばかりでなく、ランナーの助けになる物もあります。



### ●アルミカン

蹴ればボーナス、上から踏みつぶすとタイマーストップ。



### ●スペシャル・ドリンク

ランナーをスピードアップできます。スペシャル・ラウンド終了までためておくことができます。



### ●スケートボード

これに乗るとスリップゾーンでもスピードが落ちません。



### ●スーパーブーツ

これを取ると、一定時間 無敵になります。



### ●スペシャル・ドリンクパック

スペシャル・ドリンク2本分のパワーがあります。



### ■アルミカン<sup>ゆうこう</sup>を有効に

後半<sup>こうはん</sup>のラウンドになるほど時間<sup>じかん</sup>に余裕<sup>よゆう</sup>がなくなってきます。アルミカン<sup>じょうす</sup>を上手<sup>くた</sup>につぶして下さい。

### ■スペシャル・ドリンク

スペシャル・ドリンクは、スペシャル・ラウンド<sup>しゅうりょう</sup>終了までためておくことができ、ボーナスポイントになりますが、クリアできなければ意味<sup>いみ</sup>がありません。もったいながらず<sup>つか</sup>に使<sup>つか</sup>いましょう。

### ■転<sup>ころ</sup>んでもはやく立ち直<sup>たなお</sup>れ

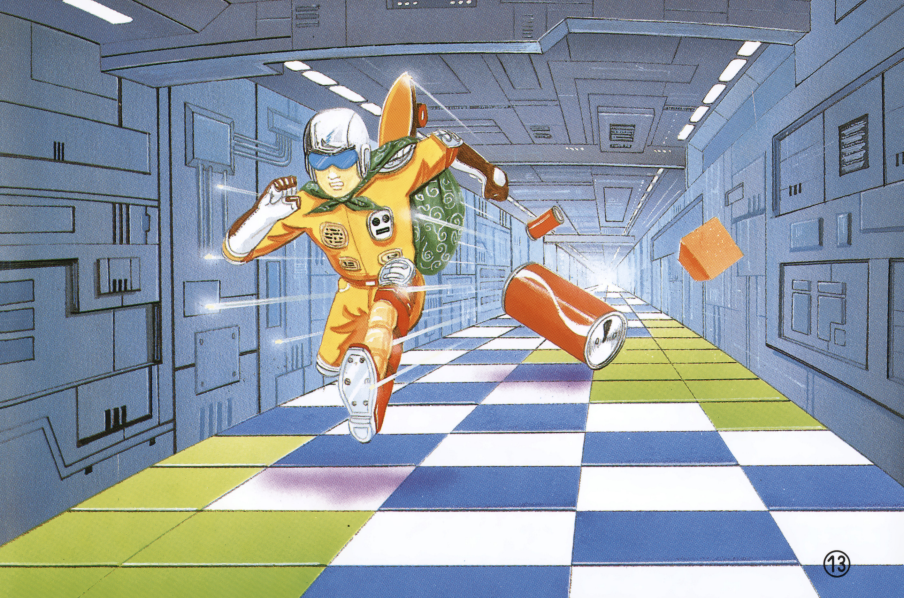
転<sup>ころ</sup>んだり、穴<sup>あな</sup>に落ち<sup>お</sup>ちたりしたときは、ジャンプボタンをたくさん<sup>た</sup>叩<sup>たた</sup>くと、はやく立ち直<sup>たなお</sup>ることができます。

## ■クラッカージャンプ

ジャンプボタンを押したままクラッカーにのると遠くまでジャンプ  
することができます。

## ■マップを覚えよう

障害物の出現位置を覚え、自分なりのコースを作りましょう。



「遊び」をフリエイトする——  
**株式会社 ナムコ**

〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ナムコット係 ☎03(756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761